

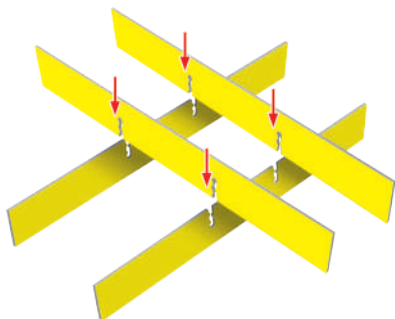
# Dr. Michel Cymes Good!

## CONTENU

- 1 plateau
- 6 pions
- 1 dé
- 24 parties de cerveaux
- 220 cartes :
  - 100 cartes COMMENT ÇA MARCHE ? ON SE CHOÛCHOUTE !
  - 100 cartes ÇA BOUGE ET C'EST BON ! BIZARRE, BIZARRE...
  - 20 cartes CHALLENGE
- 1 règle du jeu

## RANGEMENT

- Monte les séparateurs de rangement de la planche prédécoupée (voir schéma ci-dessous) et place-les dans le fond de la boîte.
- Range tous les éléments du jeu, une fois que tu as fini de jouer.



## BUT DU JEU

Rassembler les 4 parties du cerveau en relevant les challenges et en répondant correctement aux questions des cases DOCTEUR.

## MISE EN PLACE DU JEU

- Déplie le plateau et crée 3 pioches en séparant les cartes de la façon suivante :
  - Les cartes COMMENT ÇA MARCHE ? ON SE CHOÛCHOUTE !
  - Les cartes ÇA BOUGE ET C'EST BON ! BIZARRE, BIZARRE...
  - Les cartes CHALLENGE



- Décide si tu joues seul ou en équipe. Choisis ensuite un pion et place-le au centre du plateau, sur le logo Dr Good.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### QUI COMMENCE ?

Chaque joueur lance le dé. Celui qui fait le plus gros score commence la partie. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### À TON TOUR

Lance le dé et déplace ton pion sur le chemin de ton choix, d'autant de cases que le nombre indiqué.

Tu ne pourras pas revenir sur tes pas lors d'un même déplacement.

Si un autre pion est déjà présent sur une case, place-toi alors sur la case suivante. Attention ! Les cases ÉVÉNEMENT ne suivent pas cette règle. Plusieurs joueurs peuvent être sur une case CHALLENGE ou DOCTEUR en même temps.

Lorsque tu as fini ton déplacement, le joueur précédent, prend une carte et te pose la question correspondant à la thématique de la case sur laquelle tu te trouves (voir les thématiques au verso).

Si ta réponse est correcte, bien joué ! Tu peux relancer le dé et tenter de répondre à une nouvelle question.

Si ta réponse est incorrecte, pas de chance ! C'est au tour de ton voisin de jouer.

Note : les questions peuvent varier dans leurs formes (rébus, illustrations au dos des cartes). Certaines questions ont parfois un niveau de difficulté différent entre enfants et adultes.

## LES DIFFÉRENTES CASES

### CASES THÉMATIQUE



#### ON SE CHOUCROUTE !

Questions sur les bonnes habitudes (à prendre... ou pas ?) et la prévention



#### BIZARRE, BIZARRE...

Questions insolites, records et super pouvoirs que nous avons en nous



#### ÇA BOUGE ET C'EST BON !

Questions sur l'activité physique et l'alimentation



#### COMMENT ÇA MARCHE ?

Questions sur le fonctionnement du corps humain

## CASES DÉPLACEMENT



#### SYSTÈME NERVEUX

Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il peut se déplacer sur n'importe quelle autre case SYSTÈME NERVEUX du plateau.

Attention, le joueur ne rejoue pas après avoir déplacé son pion.



#### +3 CASES +3

Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case après avoir lancé le dé, il avance de 3 cases supplémentaires.

## CASES ÉVÉNEMENT



#### CASES CHALLENGE

Ce sont des étapes obligatoires à passer avant d'accéder aux cases DOCTEUR.

Arrête-toi sur la case. Il faudra que tu choisisses quel défi tu souhaites relever entre physique ou mental.

Ton voisin pioche une carte CHALLENGE et lit à voix haute l'énoncé correspondant.

Si tu remporte le challenge, tu accèdes immédiatement à la case DOCTEUR.

Si le challenge n'est pas réussi, tu restes sur la case et réessaye au prochain tour.



## CASES DOCTEUR

Ce sont elles qui te donneront une partie de cerveau si tu réponds correctement à leur question.

Elles représentent chacune une thématique :

- COMMENT ÇA MARCHE ?
- ON SE CHOUCROUTE !
- ÇA BOUGE ET C'EST BON !
- BIZARRE, BIZARRE...

Attention, assure-toi d'avoir relevé le défi imposé par la case CHALLENGE avant de répondre à une question d'une case DOCTEUR.

Si ta réponse est correcte, bravo ! Tu obtiens une partie de cerveau de la couleur de la thématique. Malgré cette victoire, ton tour s'arrête et passe à ton voisin.

Si tu ne réponds pas correctement, tu restes sur place et retente ta chance au prochain tour.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a réuni les 4 parties de son cerveau, la partie prend fin, et il est déclaré grand vainqueur !

Attention !



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.



Fabriqué en Europe

REF. 75056

**Lansay**

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
[www.lansay.fr](http://www.lansay.fr)